KONAMI

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

KDS-MIK

迷宮寺院 ダルバルバ™

© KONAMI 1987

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールのはりかた

1 同封のディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょう。

3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう一度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

- シールはディスクライターでの書き換え用ですので、セット売りにはついていません。
- シールをディスクカードに貼る場合は指定位置へ正しく貼ってください。(誤った位置に貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

迷宮寺院ダバダバ™

もくじ

ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！……2
迷宮寺院ダバダバ伝説……4
コントローラーの使い方……10
ゲーム画面の見方……12
これがコンティニューだ！……14
プレートの秘密……15
これがアイテムだ！……16
AREA情報……20
敵キャラ大紹介……24
これが各AREAのボス敵だ！……32
シナモン博士の豆辞典……34

ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追っかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセットする。とくに、裏表には、注意しよう。

画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとセットしなおしてみよう！

"NOW LOADING…"という表示のあと、右のような画面が出てくる。SIDE Aが上になっていないと出てこないぞ！

右下のようなタイトル画面が現われたとき、RETRAYを選ぶと、ゲームの最初から始められる。CONTINUEを選ぶと、前回ゲームが SAVE されたところから始めることができるのだ。もしも、エラーメッセージが出て、ゲームが起動しなかったら40ページを見て対処しよう。

ディスクドライブの赤ランプが、ついているときは、EJECT ボタンや、本体の RESET ボタン電源スイッチにさわっちゃダメ！ ディスクシステムの説明書も、よく読もう。

迷宮寺院ダババ伝説

昔むかし、インドのパータリプトラという村に、邪悪の神ダババを祭るダババ寺院がありました。醜い心と悪い行ないを好むダババは、村人の心を操り、ダババ寺院を建てさせたのです。そして村人たちに、邪悪の道をたどらせていったのです。

そこへ、ひとりの高僧が現われました。僧は、村人のすさんだ心を嘆き、自らダババと戦う決心をしたのです。ダババを破った僧はダババ寺院を迷宮にし、邪神ダババを経典に封じ込めました。僧は、村にスーリヤ寺院を建てその経典を寺の奥に隠したのです。それ以来、村にはもとの平和がもどったのです。

パータリプトラ村では、邪神ダババの話が、こういうふうにいい伝えられてきたのでした。

そして、きょうも村人たちはスーリヤ寺院を中心に、毎日のくらしに精を出すのでした。スーリヤ寺院には、多くの村人たちの信望を集めている、いい伝えの高僧からかぞえて28代目の老僧ヴィマラがシヴァ、ライドンというふたりの若者と、毎日毎夜修行に励んでいました。

赤ん坊の頃、スーリヤ寺院のまえに捨てられていたところをヴィマラに助けられたシヴァは、その恩を忘れず、いつの日か世の中のお役にたとうと苦しい修行にもたえていました。

一方ライドンは、裕福な家庭に生まれ、何一つ苦労なく育ってきました。厳格な父親のいいつけで　寺に

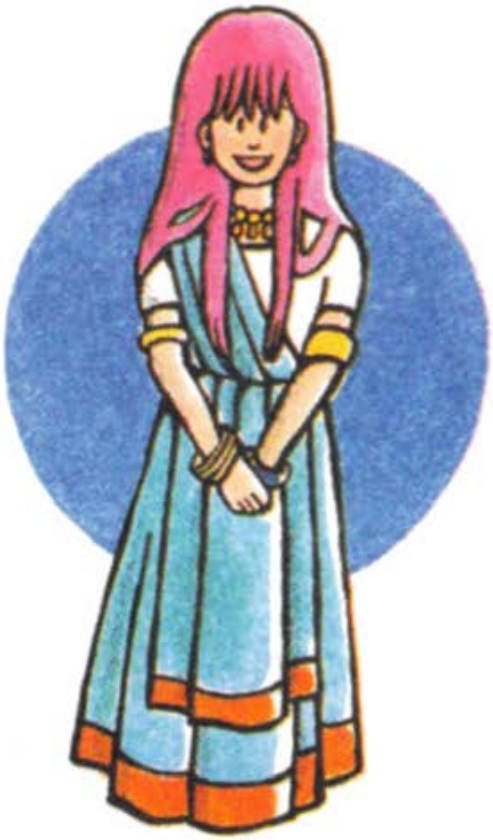
あずけられ、いやいや修行をつんでいるライドンは、すぐに修行をなまけて、寺のどこかへ隠れてしまうのです。

その日も、ライドンは、老僧ヴィマラの目をのがれて、寺の奥に逃げ込んでいました。そこで、ライドンは、厳重に封印された１本の経典を見つけたのでした。その経典こそ、まさしく、昔むかしのいい伝え通りの邪神ダババを封じ込めた経典だったのです。

初めは、こわいもの見たさで、いい伝えの経典を見ていたライドンも、やがてその魔力に吸いよせられるように、その経典を読み進んでいくのでした。

その日以来、ライドンの姿を見たものは、いなくなりました。

ライドンが、村からいなくなって３度目の夏がやっ



てきました。この年の夏、パータリプトラ村では、若い娘たちが何者かにさらわれ、次つぎと姿を消してしまうという事件が起きたのでした。

ヴィマラの1人娘・ターニャも、次は自分の番ではないかと、毎日、おびえながらくらしていました。

恩師の娘であるターニャを心秘かに想っていたシヴァは、苦しい修行を積み、今では、立派な僧となりました。そして、シヴァは、どんなことがあっても愛しいターニャを守るのだと心に誓っていました。

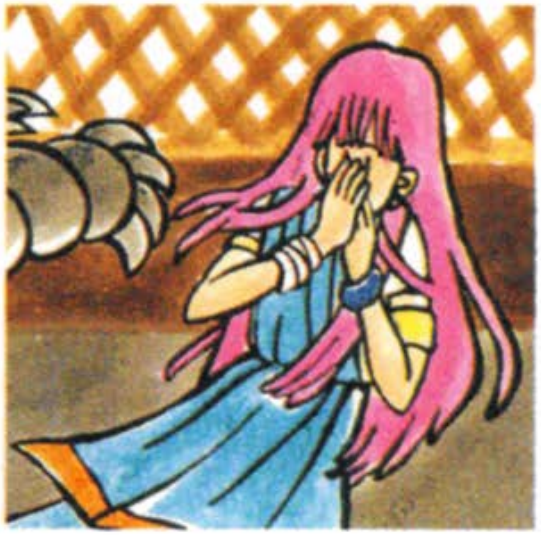
ある晩、ターニャが眠っていると、ライドンの手下

が、ターニャをさらいに忍び込んで来たのです。寝床から飛び起き、ターニャを助けに入ったシヴァは、身構えるヒマもなく、魔法をかけられて動けなくなってしまいました。シヴァのかわりにヴィマラが連れ去られたターニャの後を追い、寺を出て行きました。その後をさわぎを知って、かけつけてきた村人たちとシヴァが追って行くと、そこは迷宮寺院ダババでした。

そのとき1人の村人が、行き倒れているヴィマラを見つけました。シヴァたちがかけよると、ヴィマラは目を開けて、こういいました。

「ダババじゃ…邪神ダババが復活したのじゃ。さらわれた娘たちは、いけにえとして捧げられているのじゃ…」

「ダババ？　邪神ダババというのは、ただの



昔話じゃなかったのですか？」

「シヴァよ、おまえの兄弟弟子のライドンが、封じ込めの経典を見つけ出し、邪神ダババを復活させてしまったのじゃ。わしは、もう年をとりすぎて、ライドンの悪の力に負けてしまったが、シヴァ、おまえならライドンを倒すことができるだろう。邪悪の化身となってしまったライドンの野望を打ち砕き、ターニャをダババのもとから助け出してくれ…。シヴァ、たのんだぞ」

そういい終わると、ヴィマラは力尽きて息を引き取ってしまいました。

「ヴィマラ様！　必ずライドンともども邪神ダババを倒し、ターニャを救い出します。どうか、私をお守りください！」

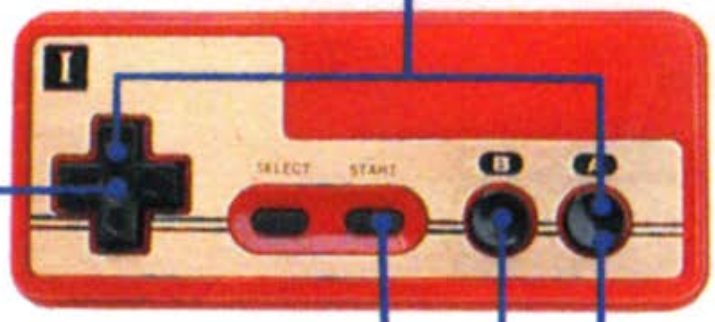
激しい怒りに燃え、シヴァは迷宮寺院ダババに乗り込んで行くのでした。がんばれ、シヴァ!!

コントローラーの使い方

通常のとき

✚コントロールボタン … プレイヤーが、上下左右に、ジャンプで移動するぞ。

Ⓐボタンと✚コントロールボタン
ジャンプ移動の距離を倍にしたいとき使う。



STARTボタン
ゲームを始めるときに使う。またゲーム中に押すと、ゲームが一時ストップできる。

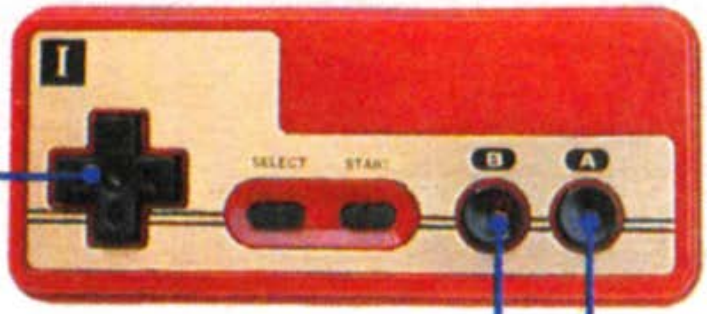
Ⓐボタン
プレイヤーが、その場でジャンプするのだ。

Ⓑボタン
プレイヤーの向いている方向に攻撃できるぞ。

※SELECTボタンは、ゲーム中は使用しません。

ボス敵の部屋のとき

✚コントロールボタン…左または右を押すと、プレイヤーはその方向にジャンプ移動する。
また、上を押すと、プレイヤーがうしろ向きに、下を押すと正面向きにジャンプする。



Ⓑボタン

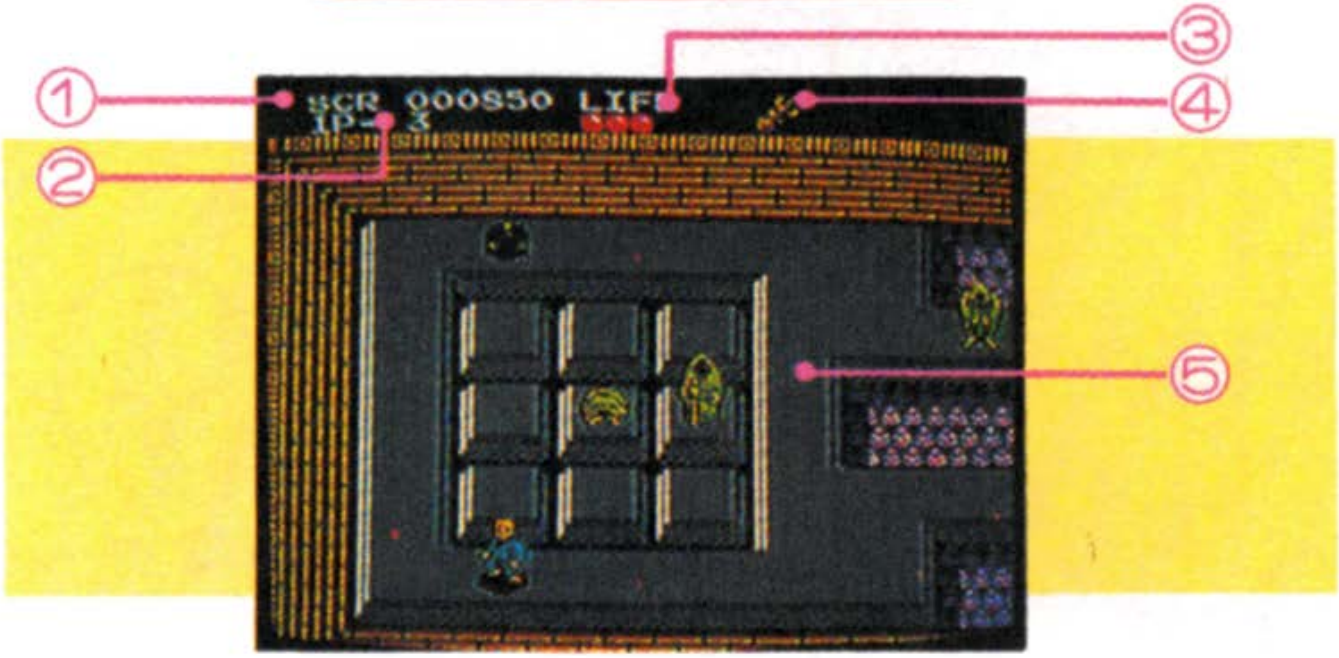
プレイヤーが向いている方向に攻撃することができる。

Ⓐボタン

プレイヤーが、その場でハイジャンプする。

ゲーム画面の見方

通常のゲーム画面



①スコアー

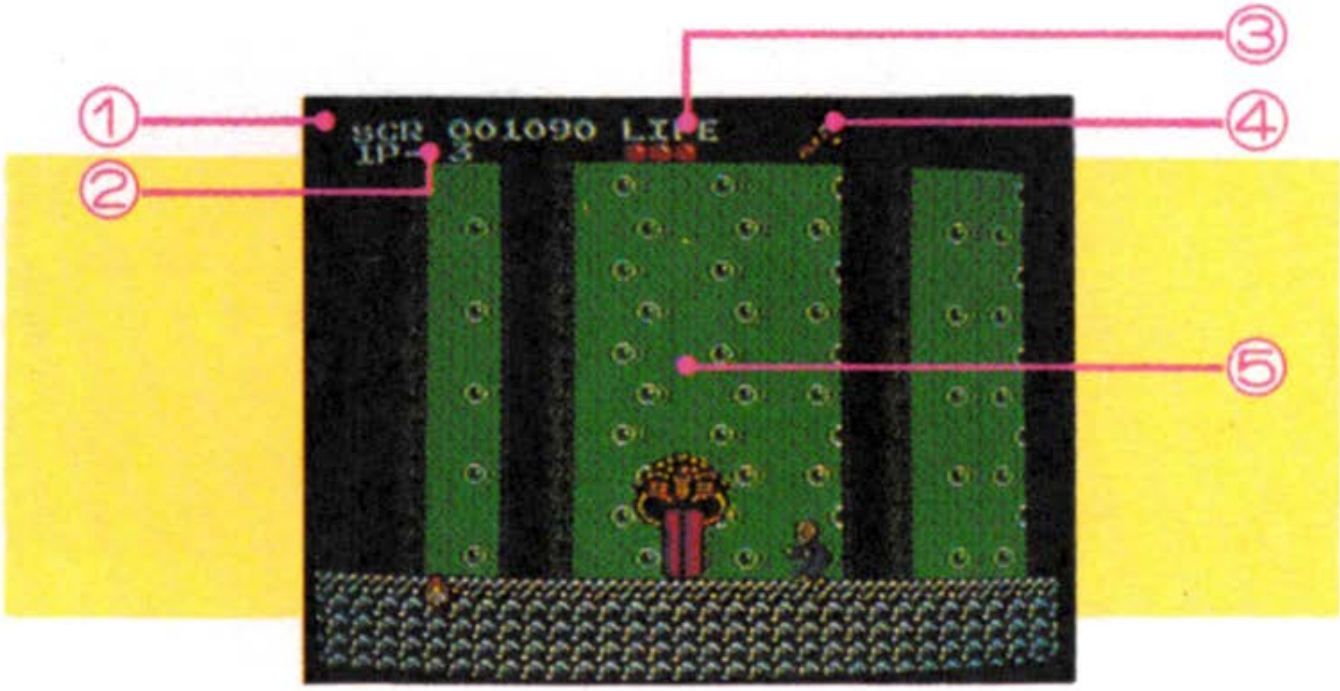
②プレイヤーの残り数

③ライフメーター

④手に入れたアイテム（攻撃用のアイテムは、同時に2つ以上持てない）

⑤メイン画面…シヴァが、いろいろな敵と戦うところだ。横にスクロールするぞ！

ボス敵の部屋の画面



①スコアー

②プレイヤーの残り数

③ライフメーター

④手に入れたアイテム（攻撃用のアイテムは、同時に２つ以上持てない）

⑤メイン画面…シヴァが、ボス敵と戦うところ。画面は、スクロールしないぞ。

これがコンティニューだ！

ゲームオーバーになって、右の画面が出てきたら、コントローラーのSELECTボタンで"CONTINUE"か、"SAVE"を選ぼう。決定はSTARTボタンでね！

●CONTINUE ゲームオーバーしたとき、0ステージの場合、そのエリア内の0ステージの最初から始めることができるよ。また、1ステージ以降に進んでからゲームオーバーになったら、そのエリア内の1ステージの最初から始めることができるのだ。ただしライフの許容量・得点・アイテムは、最初の状態にもどる。

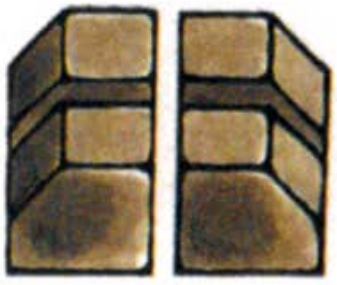
●SAVE 上記CONTINUEの状態でのデータを残しておける。SAVEしおわるとタイトル画面にもどり、ここで電源を切ってもデータは保存される。

プレートの秘密

邪神ダババの治める各寺院のまわりには、不思議なプレートが、数多くしきつめられているのだ。

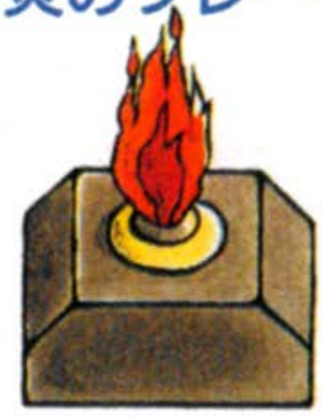
プレートには、下記のように、シヴァを助けてくれるアイテムや、ダババのワナがあるぞ。

●分裂プレート



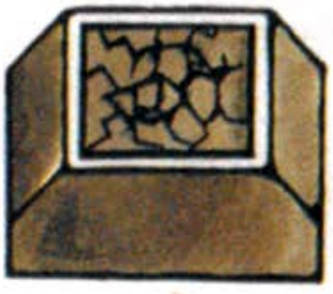
十文字に開いたり、閉じたりするのだ！

●炎のプレート



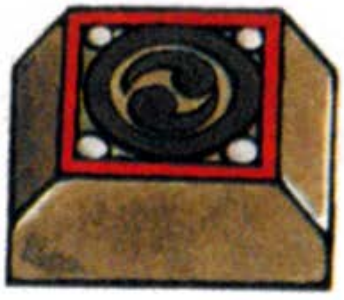
突如火を吹き、侵入者を丸焼きに!!

●アイテムプレート



この中に必要アイテムが隠されているぞ！

●封印プレート



経典を出すには、全部あける必要がある。

これがアイテムだ！

あるプレートの上で数回ジャンプしたり、ストゥーパを何発か撃つと現われる。敵が持っているのもある。

護符　分裂した餓鬼を3匹、発射することができるのだ。護符は、餓鬼の封じ込まれた姿だったのだ。

見真鏡　真実を見極める鏡だと、昔からいわれている。プレイヤーを正しい方向へと導いてくれる謎のアイテム。

金鋼杵　プレイヤーが最初に持っている武器。あまり威力はないので、早く次のアイテムを取ろう。

うどんげの花　この花をとると、火の玉を投げられるようになるという、恐ろしくも不思議な花だ。

数珠

この数珠をとると、プレイヤーが、鉄球を投げられるようになる。かなり強力な破壊力がある。

主護布　この布をかぶっていると、敵から受けるダメージを減らしてくれるのだ。

鍵

あるAREAでは、寺院へ入るのにぜったい必要なのが、この鍵だ！かならず、手に入れよう！

ハート　やはりハートは活力の源。ライフを、ひとメモリ回復してくれるぞ！

青玉　青い玉は、しびれ薬の役目をはたす。一定時間、画面中の敵を停止させることができるのだ。

黄玉　黄色い玉は、毒薬。画面内の敵を一瞬のうちに、あの世に送ってしまえるのだ。

魂　タマシイが手に入るってことは当然PLAYERが、もうひとり増えるってこと。1UPするのだ。

ナンダパネル　なんだかよくわからないうちにボーナス得点がもらえる不思議パネル。思わずNan？Da！

壺　ライフの許容量を、ひとメモリふやすと同時に、ライフを満タンにしてくれる魔法の壺だ。

経典　次のステージへの扉を開けることができる。これがないと、次のステージへ進めないぞ！　かならずとらなきゃいけないのだ。

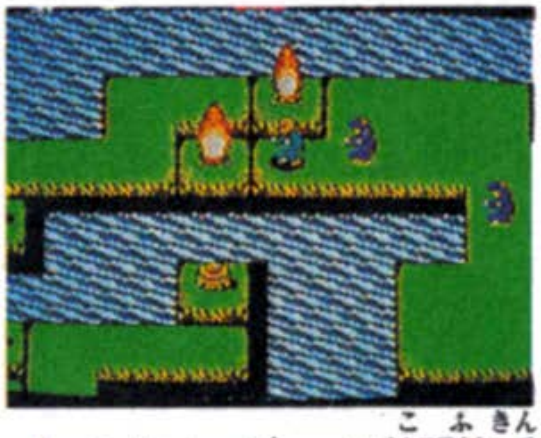
隠された封印プレートをすべて出したり、敵を何匹か倒すなど、一定の条件を満たすと出現する。しかし、そのくわしい条件が今のところわかっていない。

AREA情報

これから、ターニャを助け出しに行くキミだけに、
そっと耳うち。ダババたちには、もちろん内緒！

●AREA 1　タキシダーラ湖

呪われた湖の内には、大顔仏の支配するガリー寺院がある。寺院内にもタキシダーラ湖の呪われた水が…。寺院の入口を探せ！



▲タキシダーラ湖附近は、湿地帯だぞ！

⇦ガリー寺院入口

▲ガリー寺院内部だ！

●AREA 2　マラカンド火山地帯

灼熱の溶岩とイオウの悪臭たちこめるマラカンド火山地帯。ここには、魔王カーリアの支配するビマラ寺院がある。突然ふりそそぐ火山弾に気をつけ、つき進め！寺院への入口は、もうすぐだ。

▲火山弾を吹き上げるマラカンド火山地帯！注意して進もう。

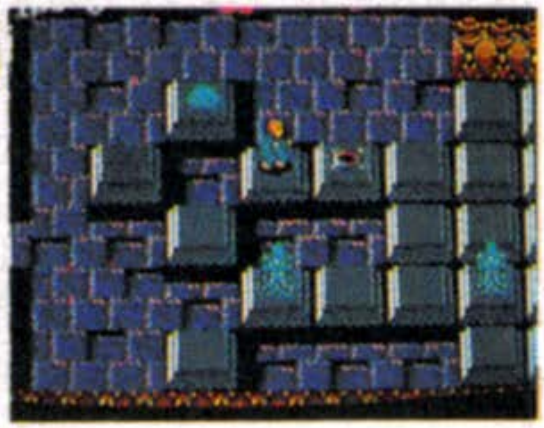
●ビマラ寺院入口

▲ここは、魔王カーリアが潜んでいるビマラ寺院の内部だ！

●AREA 3　ジャンディアール高原

毒草の生い茂る死の草原ジャンディアール高原。ここには、餓鬼玉の支配するガルダ寺院がある。この寺院は数かずの謎を秘めている。ガルダ寺院への入口を探し、寺院内部へ潜入しよう。

▲ジャンディアール高原は、毒草だらけ！ワナもたくさんあるぞ。

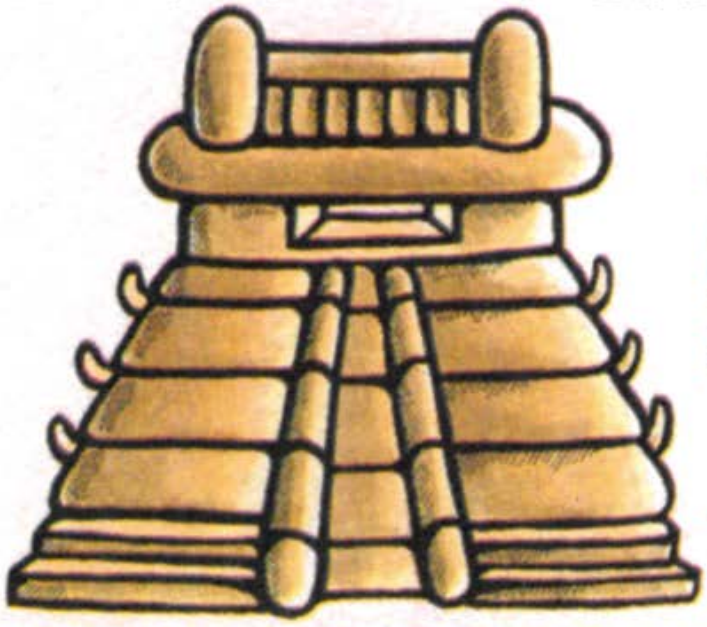


▲不気味にそびえるガルダ寺院。中には数かずの謎を秘めている。

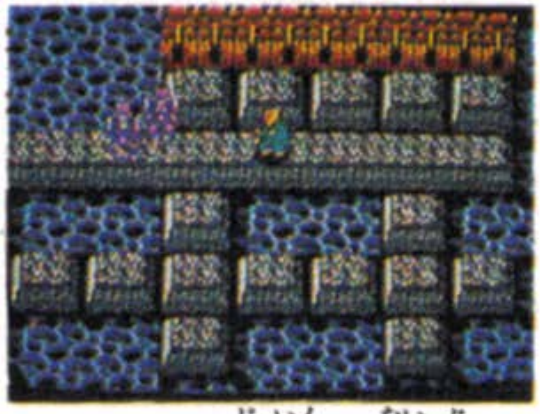
◆ガルダ寺院入口

●AREA 4　迷宮寺院ダババ

ダババ寺院。最後の難関だ。悪僧ライドンの野望を打ち砕き、ターニャを救出するのだ！　進めシヴァ!!



◆ダババ寺院
（実際のゲームでは、入口は登場しません）



▲ダババ寺院の内部。ライドンは、どこだ！

ステージクリアーをするには？

各ステージをクリアーするには次のステージへの入口を通らなければならない。また、ある条件を満たさないとステージクリアーはできないようになっているんだ。がんばって行こう！

敵キャラ大紹介

敵キャラの多さには、実際驚いてしまうよ。こいつらみんな倒さなくちゃならないなんて大変だ！

★AREA 1の敵キャラたち

僧兵

"マ・イーカ教"の信者が、残忍な僧兵に変身させられた！

パド

死臭を放ち、近づく人間を不快にさせる怪物だ。

ティルティナ

人肉を好み、危険を感じると毒液をまく南部産の大毒虫だ！

ティープヤナ

貧乏神の一種。ただひたすら拝み続けている。なんとなく気味の悪い奴だ。

リフティア

正体不明の謎の手。左手であること以外、何1つわかっていない。

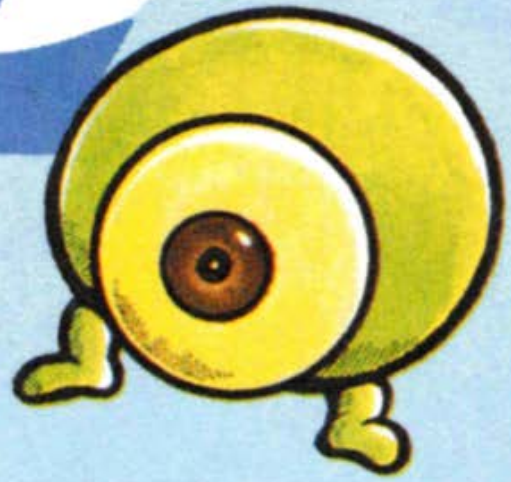
ヨーギン

ライドン一派の参謀格。特技・神出鬼没。テレポートで近づいてくる。

ヴィルヴィス

怖い顔だが、ちょっかいさえ出さなければ、だいじょうぶだ。

★AREA 2の敵キャラたち



シャプティパ

魔界から迷いこんだ大豆の化物。成長し、食人植物になる。

ジャジャティ

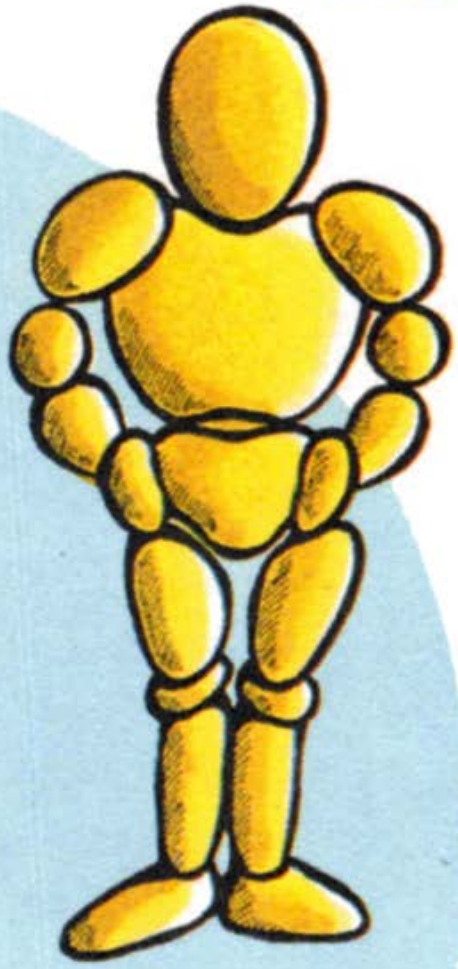
太古に栄えた巨顔族の亡霊。今はなき己の体を求めて、さまよっている。

衛僧

ビマラ寺院を守る戦闘坊主。侵入者退治が生きがいだ。

ドロ人形

何度でも生き返ってくるしつこい怪物。あまり相手にしないほうがいい。



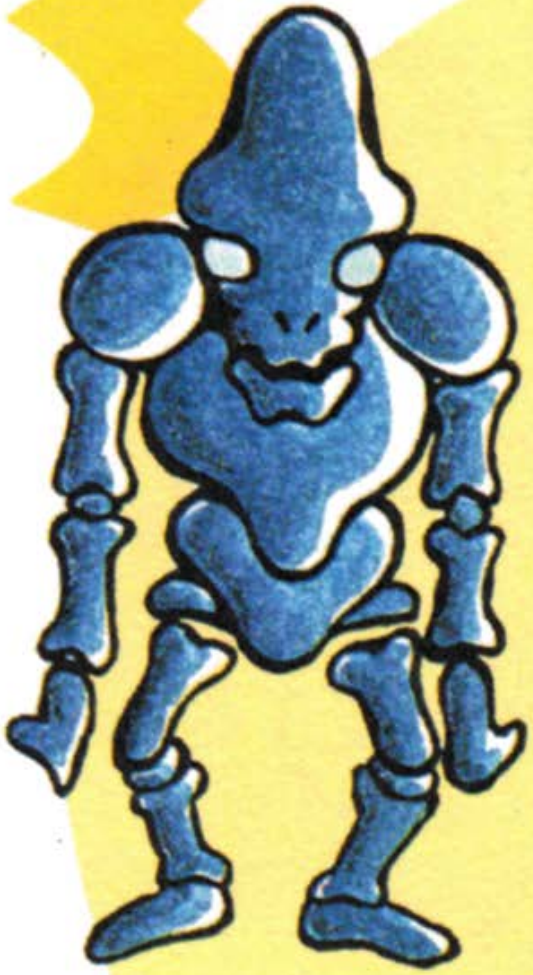
グナ

牛の生首をすっぽりかぶった怪人。マントに無数のナイフを隠し持っている。

ラスプートゥ

400年間、滝にうたれて顔色は悪いが、本当は強いんだぞ！

★AREA 3の敵キャラたち



ルトラ

ライドンがよみがえらせた即身仏。人間のエネルギーを吸って生きてるゾンビだ。

パルパトム

一つ目の魔法士。テレポートを使い、あちこちに出現しては、人間を驚かす魔界からの移民。

シータ

浮遊する魔界の生物。ヤツの体当りはダンプカーなみだ。

ルプス

めったに動かないナマケモノ。シンボー強い。しかし、人間と目があうと超音波で攻撃してくる。

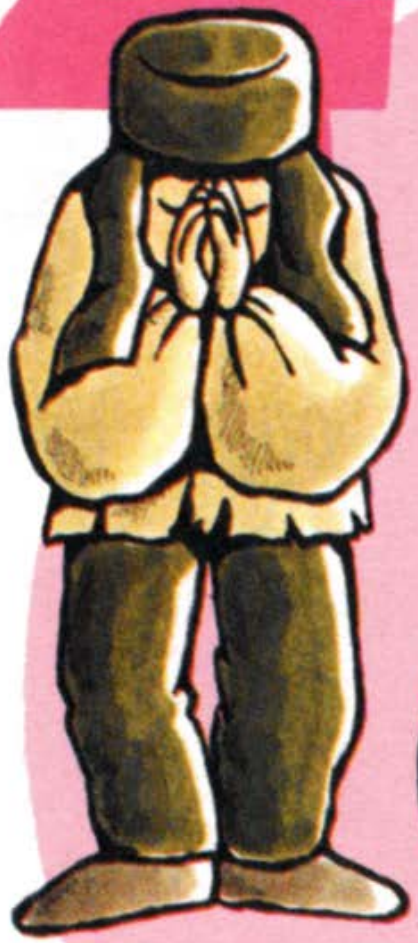
パズ

双頭のガイコツ。黒マントの中を見たものは、目が腐ってしまう。

傀儡

ライドンがよみがえらせた死人。頭はないが、けっこう賢い。

★AREA 4の敵キャラたち



アーヴィン
ライドンに集められた浮浪僧。

ラプリー
参謀格のひとり。幻術をたくみに操る。

ロンプ
物理的にでかいツラした奴。普段おとなしいが、おこると怖い。

ジュナ
クラゲのような軟体動物。獲物が近づくと毒液を吐く。

パトム

ライドンのペット。こいつの汗は猛毒だ。人なつっこい分困りもの。

マグニン

巨大なキバを持つバッタ。落ち着きに欠ける奴。

ダグ

象の頭を持つ怪人。人間の臭いを感じ体をすりよせてくる変な奴。

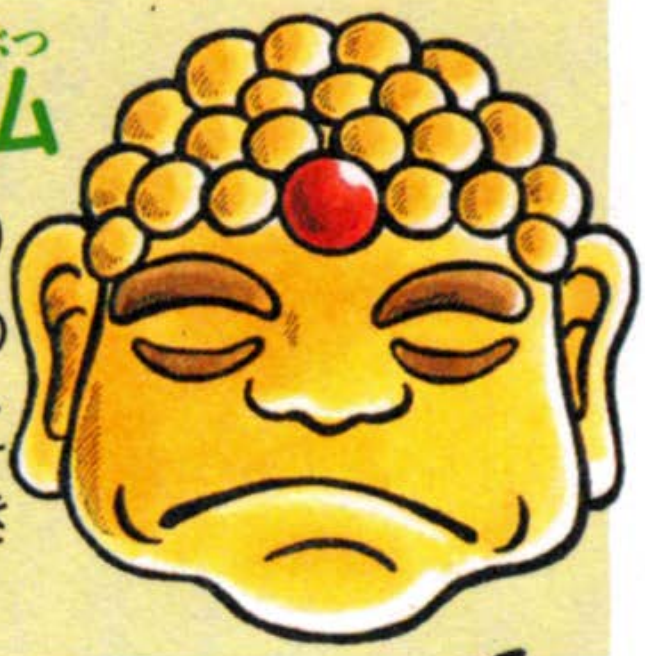
ニクキュウ

謎の肉塊。みにくい怪物だ。

これが各AREAのボス敵だ！

★AREA 1　大顔仏

ガリー寺院のボスだ。あまりに悪いことをたくさん考えたので、体がいやけをさして、どこかへ行ってしまった。あの大きな口で何でも、食べてしまう。



★AREA 2　魔王カーリア

ビマラ寺院を支配するのは、竜の化身、魔王カーリアだ。カミツキ攻撃が得意で、相手を血ダルマにする。するどい歯とすばやい動きに気をつけろ。

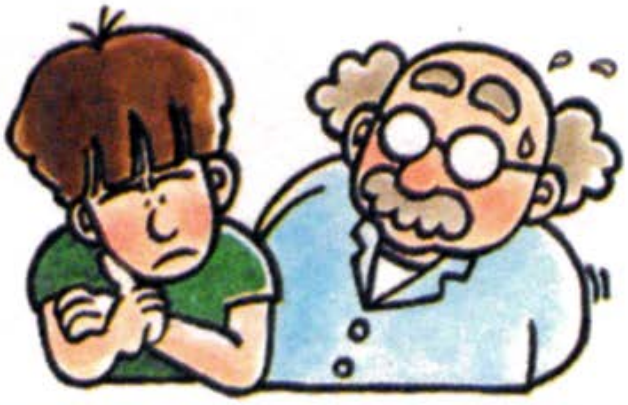
★AREA 3 餓鬼玉

ガルダ寺院のボスだ。ボスが卵というのも変な感じだが、この卵は、次つぎに餓鬼を生みだす。疲れ知らずの、この体力は表彰ものだが、やっぱりこいつも悪い奴だ。

★AREA 4 ダババ?

久しぶりに経典から抜け出せて、うれしくってしかたがない。人びとの醜い心と悪い行ないを好み、それらをコレクションするのを趣味にしている、とんでもない怪物。

シナモン博士の豆辞典



Q シナモン博士、また教えてもらいたいことがあるんですけど。ファミコンの絵は、どうしてあんなに、きれいなんですか？

A えーっと、それはね、ファミコンは光の粒であるドットをTVの画面上に、横256個、縦に240個持ち、色は52色もあるんだ。つまり、あのきれいな画面の絵は、TVを61440個のマス目に区切って、マス目の集まりで、絵が作られているんだ。

だから、コンピュータグラフィックっていうのは、人文字と同じようなものなんだね。

Q ゲームをしてて、プレイヤーや敵なんかが建物や背景の前をスムーズに動くけど、どうやって動かしているんですか？

A ファミコンには、絵を作る機能の中にスプライト（飲み物じゃないよ）という横8個、縦8個のドットのかたまりがあるんだ。このスプライトはバックの絵の上に重ねて、自由に動かすことができるんだよ。だから、さっき説明したTV画面上の合計61440個のドットで背景の絵を作って、その上にあるスプライトで、プレイヤーや敵を作って動かしているんだ。でも、スプライトのかたまりは、画面上に、同時に64枚しか出せないんだよ。

Q 博士、ボクの友だちも、ほとんどファミコンを持っているけど、日本中では、何人の人がファミコンを持っているの？

A 今、ファミコンは、日本中に約1000万台もあるといわれてるんだ。この数は、日本の人口は約1億2千万人だから、12人に1人の割合で持っていることになるわけだ。だいたい4軒に1台はファミコンのある家だな。ファミコンといっても、今は、まだゲームだけにしか使われていないけど、これからは、通信などにも使われるかもしれないんだ。そうなれば、一家に1台、そして、1人に1台の時代がくるかもしれないね。そしたら、自由に自分1人でゲームが楽しめる…？

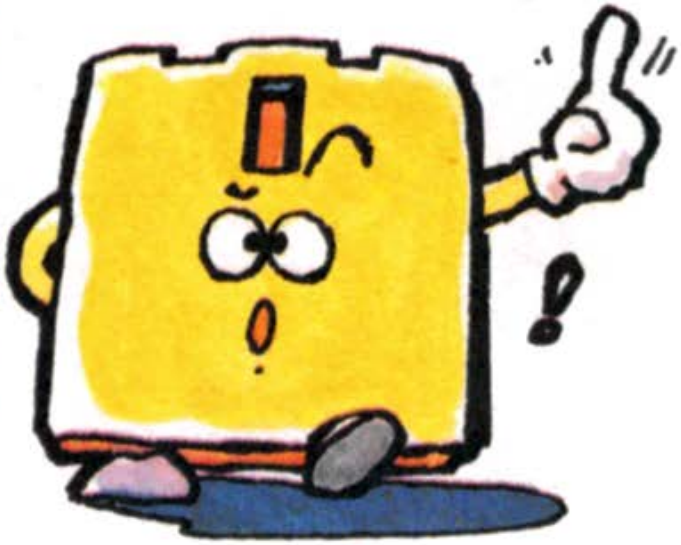
Q 博士、コンピュータは、ボクたちが使ってる数のかぞえ方と、違うかぞえ方をするって聞いたんだけど、それってホントなの？

A そうそう、普段、ワシたちが使ってる数のかぞえ方は0、1、2…9、10…という10進法を使っているけど、コンピュータは、0、1、10、11、100…という2進法が基本なんだ。コンピュータの内部は、1と0の組み合わせで情報を処理しているんだよ。でも、プログラマーの頭の中は16進法が使われてるんだ。ややこしいね。

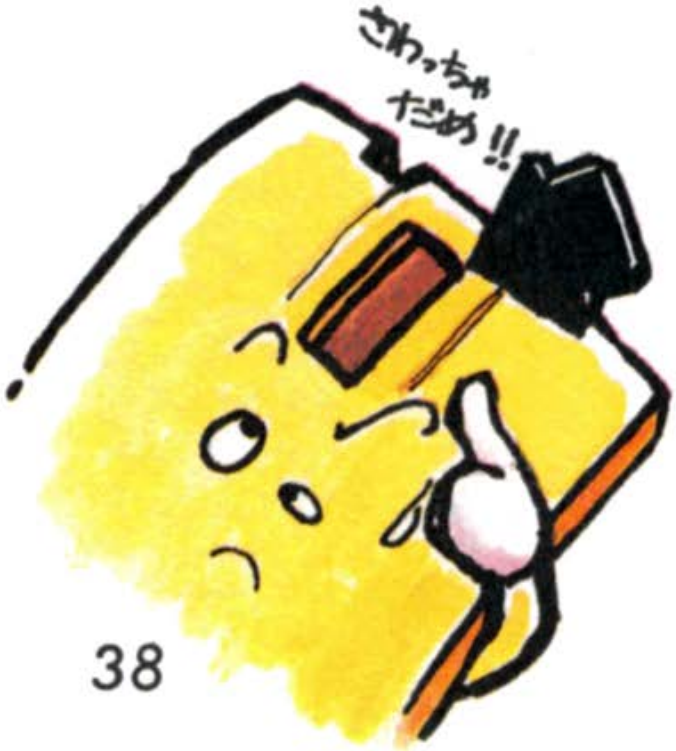
10進	2進	16進
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードは、カセットよりもデリケート！　注意事項を守って使わないと、こわれてしまうぞ！

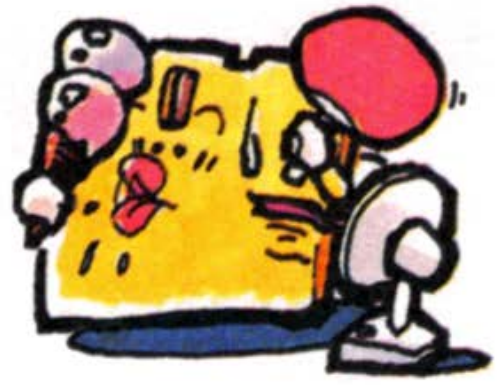


ディスクカードは大切に取り扱おう



ディスクカードの窓から見える、茶色の磁気フィルム部分には、直接指などで、絶対にさわらないで！　それから、その部分は、汚したり、傷つけたりしないように気をつけよう！

●ディスクカードは、湿気や暑さには、とっても弱い。だから、風通しのよい、涼しい場所に保管しよう！



●ホコリはディスクカードの大敵！　ゴミゴミしたところは、大キライ。

　また、直射日光の当たる場所にも、置かないようにしよう。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ！　磁石だけじゃなくテレビやラジオなどにも、磁力があるんだ！　近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか！　いつもプラスチックのケースの中に入れておこう！

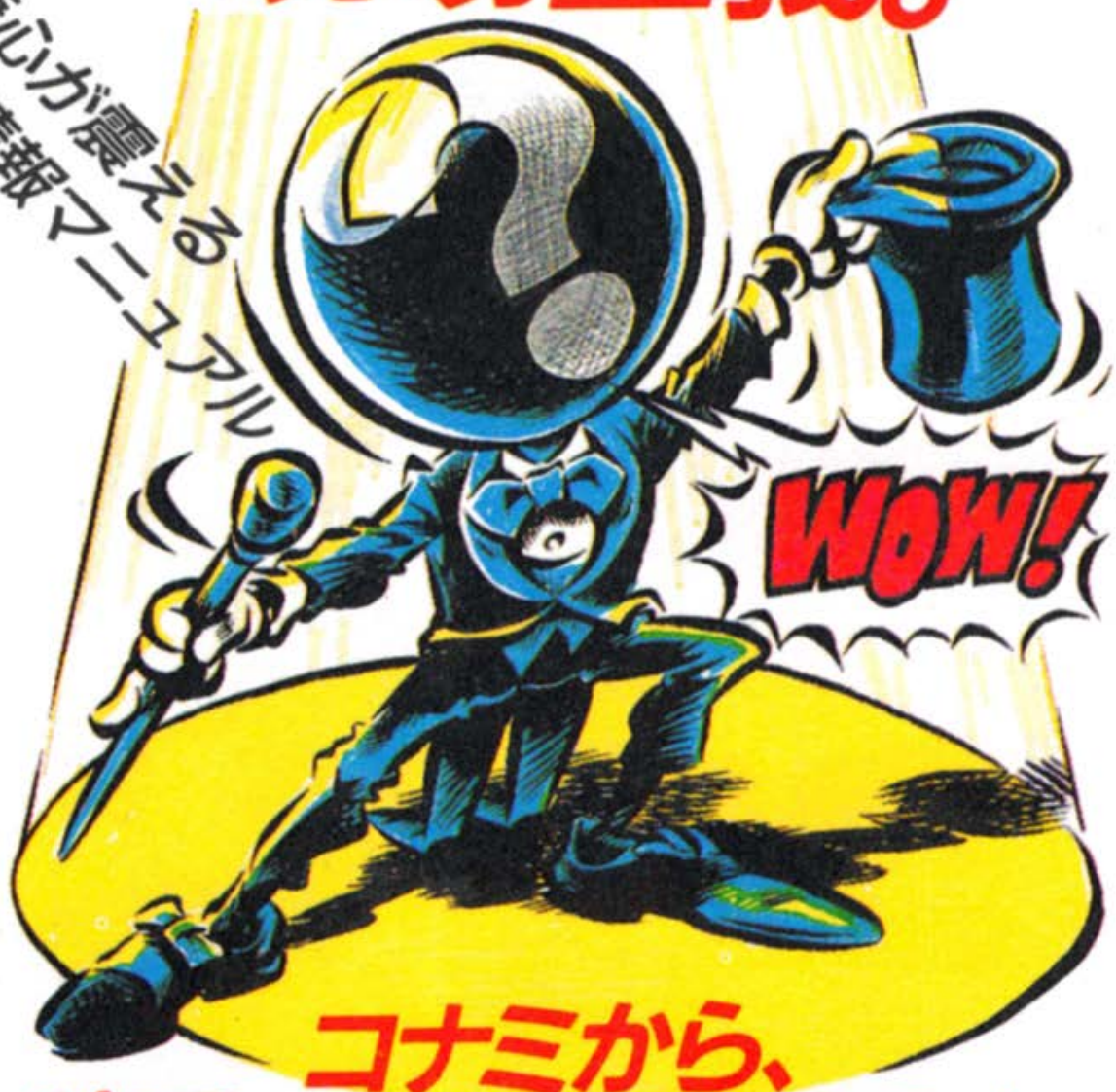
ディスクシステムが
正常に作動しなくなったときには

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	上の方法で処理できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

Nan?Daは現場主義。

好奇心が震える
体験情報マニュアル



コナミから、
誌面一新して登場です。

毎月12日発売

いままでになかったタイプの体験情報マニュアル、Nan? Da。ついにコナミから誌面一新、パワーアップして登場しました。なんにでもビシバシと好奇心を発揮してしまう若いキミたちのための雑誌です。芸能界、海外旅行、コンピュータ、ファッション、音楽、映画、アウトドア、お店、雑貨、パズルなどなど。「見たい」「知りたい」「触りたい」「食べたい」体験情報がすみからすみまで溢れています。まだ読んでないキミは、その分、確実にソンしちゃいます。さあ、本屋さんへ急げ!!

Manual for Aggressive People

Nan?Da

Monthly

コナミ出版

毎月12日発売

'87年6月——、
巨大な興奮が、ついにベールを脱ぐ!!

ファミリーコンピューター用カセット

げつふうまでん
月風魔伝™

©KONAMI 1987

6月下旬発売予定

コナミの技術がこの一本に結集した。

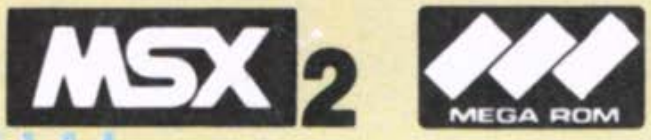
- 史上最大キャラ
- 新方式ゲートアレイ採用
- 2メガ＋メモリーバックアップ

新製品情報テレフォンサービス

東京地区	(03) 262-9110
大阪地区	(06) 334-0399
北海道地区	(011)851-3000

メタルギア

6月中旬発売予定！



斬新なコンセプトが出現！

とにかく、ひたすら撃てばヨイッてゲームも楽しいのですが、暴れるだけが能じゃない。このゲームで、キミに要求されるのは、「敵の目を盗む」スパイの資質なのだ。
見つかる？　見つからない？
スリルの連発！

MSX2対応ROMカセット

このたびはコナミの「迷宮寺院ダババ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。

迷宮寺院ダババ™

1987年5月29日初版

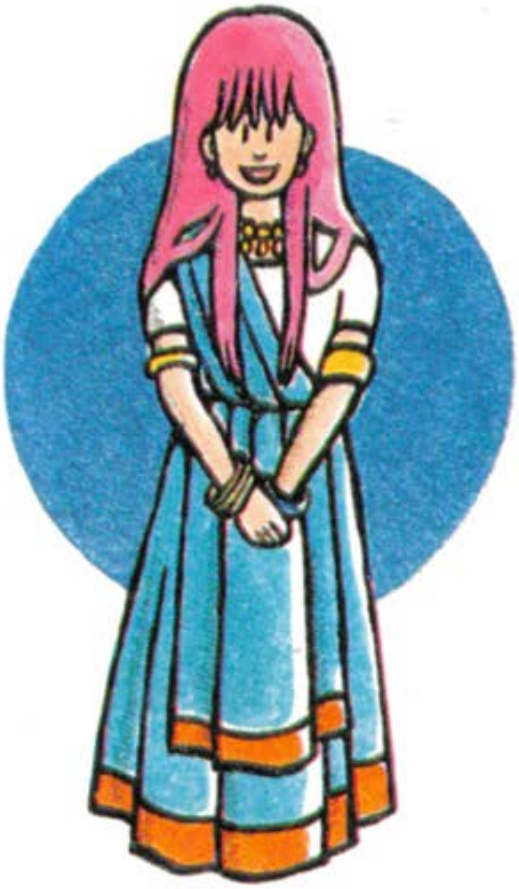
発行　コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 東京03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1－5 TEL. 大阪06-334-0335(代)

編集　コスカ出版株式会社
〒113 東京都文京区本郷5丁目25－16 TEL. 東京03-818-8301(代)

© KONAMI 1987

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



KDS-MIK

T4 988602 527551